МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ «СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 18» ГОРОДА ОБНИНСКА

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Председатель методического совета _____/ Е.Е. Ардальянова Протокол заседания методического совета № 1 от «30» августа 2022 г.	Заместитель директора по УВР _____/ И.Б. Паксина / «30» августа 2022 г.	Директор МБОУ «СОШ № 18» _____/ И.Н. Марутина / Приказ № 181-р от «01» сентября 2022 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ

ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

Студия «Мультипликация»

НАПРАВЛЕННОСТЬ: ТЕХНИЧЕСКАЯ

Уровень: стартовый
Возраст обучающихся: 7 -13 лет

Срок реализации: 2 месяца

Составитель (разработчик):
педагог дополнительного образования Харитон Н.В.
заместитель директора по УВР
Паксина И.Б.

Обнинск
2022 год

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.Пояснительная записка…… 3
2.Содержание Программы……...……...6
2.1Учебный план…….….6
2.2Содержание учебного плана……..……..…..7
3.Организационно-педагогические условия реализации программы…...……9
4.Приложение …….....15

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность и уровень Программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа Студия «Мультипликация» (далее – Программа) имеет техническую направленность. Уровень освоения Программы стартовый.

Нормативно-правовое обеспечение разработки и реализации программы:

– Закон Российской Федерации «Об образовании» (Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ);

– Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

– Приказ Министерства просвещения РФ от 3 сентября 2019 N 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» (Зарегистрировано в Минюсте РФ 06.12.2019 N 56722).

– Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (Утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р).

– Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

– Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Приложение к письму Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242);

– Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Приложение к письму Министерства просвещения РФ от 31 января 2022 г. N 1ДГ 245/06).

Язык реализации программы - Государственный язык РФ – русский.

Актуальность программы

В настоящее время особую популярность среди детей приобретает мультипликация. Отмечается высокая потребность изучать возможности технического прогресса в области мультимедиа технологий.

В процессе создания мультипликации, учащиеся приобретают знания в области программного обеспечения, изучают виды программ необходимых

для создания мультипликационного фильма и приобретают умение слаженно работать в коллективе от начала зарождения идеи до её воплощения.

Данная программа легко вводит учащихся в мир анимация, позволяет ребёнку выразить себя через своего героя, проработать в мультфильме жизненные ситуации, помочь решить воспитательные задачи, а также позволит выявить и поддержать талантливых обучающихся.

Таким образом, освоение содержания программы учащимися способствует развитию личности учащихся и решает актуальные задачи современного образования и общества.

Отличительные особенности программы

Особенность данной программы обусловлена синтезом творческого и технического направления. Создание анимации процесс очень трудоёмкий и включает в себя почти все виды искусства, работу с техническими устройствами и знакомство с техническими программами. В рамках Программы дети осваивают основы изобразительной грамоты, лепки, фотографии, основы сценической речи, историю развития мультипликации. Знакомятся с мобильным приложением для съёмки мультипликации - Stop-MotionStudio, программами для редактирования видео, аудио и фотоматериалов.

Особенности реализации Программы для детей с ОВЗ и инвалидов

При обучении детей с ограниченными возможностями здоровья, детей-инвалидов в целях учета особенностей психофизического развития указанных категорий обучающихся, численный состав объединения, согласно Приказу Министерства Просвещения РФ от 9 ноября 2018г № 196, будет составлять 12 человек, а также при необходимости будут увеличены сроки обучения.

Адресат программы

Данная Программа рассчитана на детей возраста – 7-13 лет. Набор в объединение осуществляется по принципу добровольности, без отбора и предъявления требований к наличию у них специальных умений.

Объём и срок освоения программы

Программа рассчитана на два месяца. Общий объем часов по программе – 16 часов.

Режим занятий

В неделю проводятся 2 занятия по одному часу каждое. Продолжительность одного занятия – 45 минут

Форма занятий – очная.

Форма занятий – групповая, индивидуальная.

Цель и задачи программы

Цель программы:

Обучение навыкам работы с мультимедийными программами. Развитие творческих способностей, интереса к занятиям, в процессе создания мультипликации.

Задачи программы:

Обучающие:

- познакомить с основными сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;
- обучить приемам разработки и изготовлению персонажей, фонов и декораций; сформировать технические навыки работы с оборудованием и компьютерными программами (Dragonfreme) для создания анимации;
- научить выполнять несложные задания по установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию, монтажу.

Развивающие:

- сформировать интерес к мультипликационному искусству;
- развитие навыков и знаний в области изобразительного искусства;
- формирование мотивации активного участия в творческой деятельности;
- развитие художественно-эстетического вкуса, фантазии, изобретательности, логического мышления и пространственного воображения;
- развитие умения планирования и оценки, самооценки выполненной работы по предложенным критериям;
- развитие мелкой моторики руки, глазомера.

Воспитательные:

– сформировать навыки взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству;
- содействие воспитанию нравственной, творческой личности, способной к самосовершенствованию, стремящейся к правде, добру, красоте;
- формирование установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе;
- воспитание интереса к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству.

Планируемые результаты обучения

Предметные результаты:

– обучающиеся знают основные сведениями по истории, теории и практике мультипликации, а также с основными техниками и способами создания мультфильмов;

– владеют основными приемами разработки и изготовлению персонажей, фонов и декораций;

– у обучающихся сформированы технические навыки работы с компьютерными программами (Dragonfreme) для создания анимации;

– создание проекта.

Метапредметные результаты:

– уметь организовывать своё рабочее пространство определять порядок действий;

– уметь планировать этапы своей работы;

– уметь определять цель планируемого действия;

– уметь презентовать свои проекты;

– уметь предполагать результат своих действий;

– уметь договариваться приходить к общему решению при работе над коллективным проектом.

Личностные результаты:

– уметь проявлять самостоятельность и ответственность, сопричастность к общему делу;

– проявлять творческую активность, стремление участвовать в групповых проектах;

– уметь выполнять сложную и трудоёмкую работу необходимую для получения творческого результата;

– выражать свои чувства и мысли посредством анимации.

2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

2.1 Учебный план

№	Наименование раздела/темы занятий	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика	
Раздел 1. Изобразительная деятельность в мультипликации. 5 часов.					
1.1	Линия. Пятно. Цвет.	1	0,5	0,5	Наблюдение; выполнение творческих заданий.
1.2	Коллаж	1	0,5	0,5	Наблюдение; выполнение творческих заданий.
1.3	Комиксы	1	0,5	0,5	Наблюдение; выполнение творческих заданий.
1.4	Туматроп и флипбук	1		1	Наблюдение; выполнение творческих заданий.

1.5	Виды анимации.	1		1	Выполнение творческого задания
	Раздел 2. Азбука актёрского мастерства. 1 час				
2.1	Актёры в мультипликации.	1		1	Практическое задание.
	Раздел 3. Азбука звука. 1 час				
3.1	Звуки в мультипликации.	1		1	Практическое задание.
	Раздел 4. Основы режиссуры в анимации. 1 час				
4.1	Взгляд на работу режиссёра.	1	0,5	0,5	Промежуточная аттестация. Практическое задание.
	Раздел 5. Наследие мировой и отечественной мультипликации. 1 час.				
5.1	Наследие отечественной мультипликации.	1	0,5	0,5	Практическое задание.
	Раздел 6. Мультпроект. 7 часов				
6.1	От идеи до мультфильма.	1		1	Наблюдение; практическое задание
6.2	От идеи до мультфильма.	1		1	Наблюдение; практическое задание
6.3	От идеи до мультфильма.	1		1	Наблюдение; практическое задание
6.4	От идеи до мультфильма.	1		1	Наблюдение; практическое задание
6.5	От идеи до мультфильма.	1		1	Наблюдение; практическое задание
6.6	От идеи до мультфильма.	1		1	Наблюдение; практическое задание
6.7	Итоговое занятие	1		1	Презентация мульти проектов – выставка проектов
	Всего	16	2,5	13,5	

2.2 Содержание учебного плана

Раздел 1. Изобразительная деятельность в мультипликации.

Тема 1.1 Линия Пятно Цвет.

Раскрытие изобразительной выразительности линии, пятна и цвета.

Практическое задание:

Нарисовать с помощью пятна силуэт медведя, быка, цапли (по выбору.) Монотипия. Линейный рисунок

Тема 1.2 Коллаж. История возникновения коллажа. Применение коллажа в перекладной анимации.

Практическое задание. Создание анимации в перекладной технике. «Птичка на ветке.»

Тема 1.3. Комиксы. Мышление картинками. Связь комикса и мультипликации. Основные принципы и сложности в создании рисованной анимации.

Практическое задание. Кадры по истории или сказке. (Колобок. Соломинка, пузырь и лапоть)

Тема 1.4. Туматроп и флипбук. Создание простейшего эффекта движения на бумаге.

Практическое задание. Создание туматропа. Создание флипбука.

Тема 1.5. Виды анимации. Рисованная анимация, компьютерная анимация, кукольная анимация, перекладная анимация (stop – motion). Пиксиляция.

Практическое задание – Создание заставки студии в перекладной анимации.

Раздел 2. Азбука актёрского мастерства

Тема 2.1. Актёры в мультипликации. Дикция, интонация, пауза, скорость произношения. сценическая речь, пластика, мимика, жесты, особенности движения. Движение героя, жест, мимика, как может звучать речь или голоса животных.

Практическое задание - Упражнения по сценической речи, выразительное чтение. Этюды на одушевление и перевоплощение, пластические этюды, отработка выразительной мимики, работа в группе с распределением ролей.

Раздел 3. Азбука звука

Тема 3.1. Звуки в мультипликации. Знакомство с природой звука, запись звуковых этюдов, прислушивание. Основные виды звуков в кино. Музыка, шумы, голоса животных и птиц, пауза, белый шум. Ритм.

Практическое задание. Звуковой мини сценарий со звуковым эффектом и создание анимации.

Раздел 4. Основы режиссуры в анимации ***(промежуточная аттестация).***

Тема 4.1 Взгляд на работу режиссёра. Лекция и презентация о профессии –режиссёр. Работа в тандеме. Роль работы режиссёра в анимационном кино. Изучение теории разработки сценария и вопросов привлечения зрителя. Сопереживание. Саспенс. Монтаж. Функции монтажа. Тайминг. Правила чередования дальности планов.

Практика. Разработка сценария для мультфильма. Подготовительные работы над сценарием и раскадровкой для мультфильма.

Раздел 5. Наследие мировой и отечественной мультипликации

Тема 5.1 Наследие мировой мультипликации. История развития мультипликации в мире. Наследие отечественной мультипликации. Лекции и

презентации о творческой деятельности Уолта Диснея. Хаяо Миядзаки. История становления крупных зарубежных студий.

Практическое задание. Рисование образов, персонажей из просмотренных мультфильмов.

Раздел 6. Мультпроект

Тема 6.1 От идеи до мультфильма. Знакомство с мультфильмами-коллажами. Просмотр заставок к мультфильмам «Гора самоцветов». **Практическое задание.** Знакомство с техникой изготовления плоской марионетки, эскиза персонажей и декораций.

Тема 6.2 От идеи до мультфильма. Выбор темы будущего мультфильма. Сбор наглядного материала о внешнем виде персонажей выбранных сказок. Составление списка персонажей.

Практика. Изготовление марионеток – героев мультфильма, фонов, бутафории, необходимой по сценарию. Проигрывание истории как спектакля (в качестве актеров выступают юные мультипликаторы). Отработка действий и движений. Дети исполняют роли героев мультфильма, обращая внимание на выразительность жестов, мимики и пластики героев, (желательно перед зеркалом).

Тема 6.3 От идеи до мультфильма. Сценарий. Раскадровка.

Практика Составление раскадровки (таблицы, куда заносятся все данные о снимающемся фильме). Впоследствии по раскадровке проводится запись фонограммы.

Тема 6.4 От идеи до мультфильма. Распределение ролей.

Практика Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 6.5. От идеи до мультфильма. Съемка сцен по раскадровке.

Практика. Продолжение съёмки сцен. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

Тема 6.6. От идеи до мультфильма. Монтаж

Практика. Сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Составление титров, в которых указывается авторы фильма, преподаватель, звукооператор, монтажер, автор музыки или музыкального оформления), марка студии.

Тема 6.7 Итоговое занятие.

Выставка мультпроектов.

Презентация проекта.

3. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

3.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель – 9.

Количество учебных дней – 16.

Даты начала и окончания учебных периодов / этапов:

- дата начала обучения по Программе 01 ноября;
- дата окончания обучения по программе – 31 декабря.

Кадровое обеспечение:

− педагог дополнительного образования, имеющий профессиональное образование в области, соответствующее профилю программы, и постоянно повышающий уровень профессионального мастерства.

3.2. Материально-техническое обеспечение программы

Занятия по Программе Студия «Мультипликация», проводится на базе МБОУ «СОШ № 18». Занятия организуются в кабинете, соответствующем требованиям СанПин и технике безопасности. Для реализации программы необходимо материально-техническое обеспечение:

1. компьютерный класс;
2. мобильный телефон;
3. мобильное приложение для съёмок мультфильма Stop-MotionStudio;
4. доступ к сети Интернет;
5. диктофон;
6. внешний носитель памяти (флешка);
7. проектор,экран;
8. столы, стулья, шкафы, канцтовары.

4. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Текущий контроль.

В процессе реализации Программы, обучающиеся выполняют практические задания с целью контроля уровня базовых знаний.

Итоговый контроль.

Итогом обучения является презентация мультпроекта - в виде законченного мультфильма. Итоговое занятие проходит в виде выставки проектов.

Для определения фактического состояния образовательного уровня проводятся **промежуточная аттестация.**

В целях определения результата и качества освоения Программы необходима система мониторинга, то есть систематический контроль знаний, умений и навыков. Оценка деятельности планируемых результатов освоения Программы осуществляется по трём уровням:

Высокий (от 80 до100%)

Средний (от 50 до 75%)

Низкий (менее 50%)

Формы проведения аттестации

	Цель	Формы проведения
Промежуточная	проверка полноты и системности полученных новых знаний и качества сформированных умений, и навыков.	- практическая работа; - самостоятельная работа; - проектно-творческие задания; - индивидуальная беседа; - выставка; - презентация мультпроектов.

Оценочные материалы

Система диагностики результативности программы

Результат программы	**Направления диагностики**	**Параметры диагностики**	**Методы диагностики**	**Методики**
Обучение	Теоретические и практические знания, учения, навыки.	Ожидаемые результаты освоения программы в зависимости от возраста учащихся.	Наблюдение, практические задания; рефлексия	
	Практическая творческая деятельность учащихся.	Личностные достижения учащихся в процессе усвоения программы	Метод наблюдения; метод экспертных оценок, презентация	Презентация законченных проектов
Развитие	Особенности личностной сферы	Работоспособность	Выставка творческих работ.	
		Ориентация на успех	Наблюдение, рефлексия.	
		Готовность к саморазвитию.	Письменный опрос. Наблюдение беседа	
Воспитание	Уровень Воспитанности	Сформированность личностных качеств	Анкетирование наблюдение, тестирование.	

	Уровень опыта взаимоотношений среди учащихся, готовности к взаимодействию и сотрудничеству.	Лидерские качества, стремление участвовать в жизни коллектива и центра	Анкетирование наблюдение, тестирование.	

Методическое обеспечение образовательной программы

№	Раздел программы	Формы занятий	Приёмы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Формы подведения итогов
1.	Изобразительная деятельность	Практика, беседы, презентации.	Словесный Практический Наглядный	Презентации	Проектор Компьютер Мультстанок Художественные принадлежности	Опрос, коллективная рефлексия. Выставка.
2.	Азбука актёрского мастерства	Практика Игры Беседы	Словесный Практический Групповой Наглядный	Презентации видео и аудио записи.	Видеокамера Микрофон Диктофон	Опрос, коллективная рефлексия.
3.	Азбука звука	Практика Игры Беседы	Словесный Практический Групповой Наглядный	Презентации видео и аудио записи.	Видеокамера Микрофон Диктофон	Опрос, коллективная рефлексия.
4.	Основы режиссуры и анимации.	Теория Практика Беседы	Словесный Практический Групповой Наглядный	Презентации видео и аудио записи.	Проектор компьютер Мультстанок Художественные принадлежности	Опрос, коллективная рефлексия. Презентация.
5.	Наследие мировой и отечественной мультипликации.	Теория Беседы	Словесный Групповой Наглядный	Презентации видеоматериал	Проектор Компьютер	Опрос, коллективная рефлексия.

6.	Мультпроект. Производство мультфильма	Беседа Практические занятия.	Групповой Индивидуальный	Видео материал Презентация	Проектор Компьютер Мультстанок Диктофон	Опрос, коллективная рефлексия. Просмотр Обсуждение

Список литературы

Для педагога:

1. Анофриков, П.И. Принципы работы детской студии мультипликации: Учебное пособие для тех, кто хочет создать детскую студию мультипликации./ П.И. Анофриков. – Новосибирск: Детская киностудия «Поиск», 2014. – 43 с.

2. Буйлова, Л.Н. Методические рекомендации по подготовке авторских программ дополнительного образования детей / Л.Н. Буйлова, Н.В. Кленова, А.С. Постников [Электронный ресурс] / Дворец творчества детей и молодежи. В помощь педагогу. – Режим доступа : http://doto.ucoz.ru/metod/.

3. Красный, Ю. Е. Мультфильм руками детей : Кн. для учителя / Ю. Е. Красный, Л. И. Курдюкова. - М. : Просвещение, 1990. - 175 с.

Для учащихся:

1. Бруссе. Т.Г. Как снимают мультфильмы: Пер. с англ. / Т.Г.Бруссе., К. Бартон.– М.: Искусство. 2018.

2. Вильямс Р. Набор для выживания аниматора: Пер. с англ. / Р. Вильямс. - М.: Faber&Faber, 2020

3. Данелия Г. Безбилетный пассажир. Байки кинорежиссера / Г. Данелия. - М.: 1С-Паблишинг, 2017.

4. Дмитриев К.И. Создание анимации в программе SynfigStudio [Электронный ресурс] // Библиотека курсов Udemy. — Режим доступа: https://www.udemy.com/synfig-studio-cutout-animation-ru/

5. Митта А. Кино между адом и раем. / А. Митта. — М.: Подкова, 2010 г.

6. Снимаем цифровое кино, или Голливуд на дому. / Полноцветное издание/ Пер. с англ. А. Раздобарина. — СПб.: Питер, 2016. — 175 с :

Приложение

Содержание инструктажа по технике безопасности

I. Общие требования безопасности

1. Соблюдение данной инструкции обязательно для всех учащихся, работающих в кабинете.
2. Бережно относиться к компьютерной технике.
3. Спокойно, не торопясь, входить и выходить из кабинета, не задевая столы и аппаратуру.
4. Точно выполнять указания учителя.
5. Быть дисциплинированными и внимательными на занятиях.
6. Не загромождать проходы портфелями и сумками.
7. Не двигать аппаратуру без разрешения учителя.
8. Не садиться на трубы и радиаторы водяного отопления.
9. Травмоопасность в кабинете ИВТ:

- при включении аппаратуры в электросеть;
- электромагнитное излучение.

II. Требования безопасности перед началом занятий

1. Входить в кабинет по указанию учителя, соблюдая порядок и дисциплину.
2. Подготовить своё рабочее место (тетрадь и ручку для записей).
3. Не включать аппаратуру без указания учителя.
4. При слабом зрении одеть очки.

III. Требования безопасности во время занятий

1. При работе на ПЭВМ соблюдать правильную посадку: сидеть прямо, не сутулясь, опираясь областью лопаток на спинку стула, с небольшим наклоном головы вперёд; предплечья должны опираться на поверхность стола; уровень глаз должен приходиться на центр экрана.
2. Соблюдать расстояние от глаз до экрана (50-70 см)
3. Соблюдать длительность работы на ПЭВМ (в течение урока не более 20-25 минут).
4. Делать гимнастику для глаз через каждые 15 минут работы с дисплеем.
5. Не трогать разъёмы соединительных кабелей.
6. Не прикасаться к питающим проводам и устройствам заземления.
7. Не прикасаться к экрану и тыльной стороне монитора.
8. Не класть на монитор и клавиатуру книги, диски, тетради.
9. Не работать во влажной одежде и влажными руками.
10. Не выполняйте работы, не предусмотренные заданием учителя.

IV. Требования безопасности в аварийных ситуациях

1. При появлении запаха гари немедленно прекратить работу, выключить аппаратуру и сообщить учителю.
2. Не пытайтесь самостоятельно устранить неисправность, сообщите о ней учителю.

3. В случае пожара, по указанию учителя, без паники, организованно покиньте кабинет.

4. В случае травматизма обратитесь за помощью к учителю.

V. Требования безопасности по окончании занятий

1. Не оставляйте своё рабочее место без разрешения учителя.
2. По окончании работы отключите аппаратуру от электропитания.
3. Приведете в порядок рабочее место.
4. О всех недостатках, обнаруженных во время работы, сообщить учителю.

Приложение

Входная анкета-тест «Что я знаю о мультфильмах»

Ф.И.О_____

Возраст _____

Назови свои любимые мультфильмы:

_____

_____

2. Подчеркни то слово, которое отражает твое отношение к каждому из перечисленных мультфильмов

1) Ежик в тумане:

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

2) Ну, погоди!:

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

3) Симпсоны:

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

4) Гора самоцветов

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

5) Кот Леопольд

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

6) Холодное сердце

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

7) Варежка

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

8) ВАЛЛ-И

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

9) Тайна третьей планеты

а) смотрел б) слышал только название в) не смотрел

Определи, из какого мультфильма каждый из героев?

_____	_____
_____	_____

Укажи, фразы из каких мультфильмов написаны ниже:

1) Спокойствие, только спокойствие! _____

2) Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! _____

3) Мы с тобой одной крови – ты и я._____

4) Ребята, давайте жить дружно! _____

5) Ну, заяц, погоди! _____

6) Мы строили, строили и, наконец, построили! Да здравствуем мы! Ура! _____

7) Улыбаемся и машем, парни, улыбаемся и машем_____

8) — А где моя котлета?!! — Я ее спрятал. Я ее очень хорошо спрятал. Я ее съел!_____

9) Неправильно ты бутерброд ешь… Ты его колбасой кверху держишь, а надо колбасой на язык класть, так вкуснее получится_____

10) Живу я, как поганка. А мне летать охота!_____

Приложение

Промежуточная оценка знаний

Ф.И._____ Возраст _____

1.Кто придумал первые рисованные мультфильмы?

_____

2.Что такое монтаж?

_____

_____

3.С чего начинается работа над мультфильмом?

_____

_____

4. Какие виды анимации ты знаешь?

_____

_____

_____

5. Сколько может быть кадров в одной секунде?

_____

6. Для чего необходима расскадровка?

_____

_____

7. Что такое остаточное движение?

_____

_____

Приложение

Рефлексивный лист участника проекта

Опиши и оцени свою работу по проекту.

Фамилия, имя_____

Название мультфильма:	
Чем ты занимался(лась) при создании данного мультфильма?	
Какие сложности возникали при создании мультфильма?	
Что было самое интересное и почему?	
Что ещё хотелось бы узнать о анимации.	